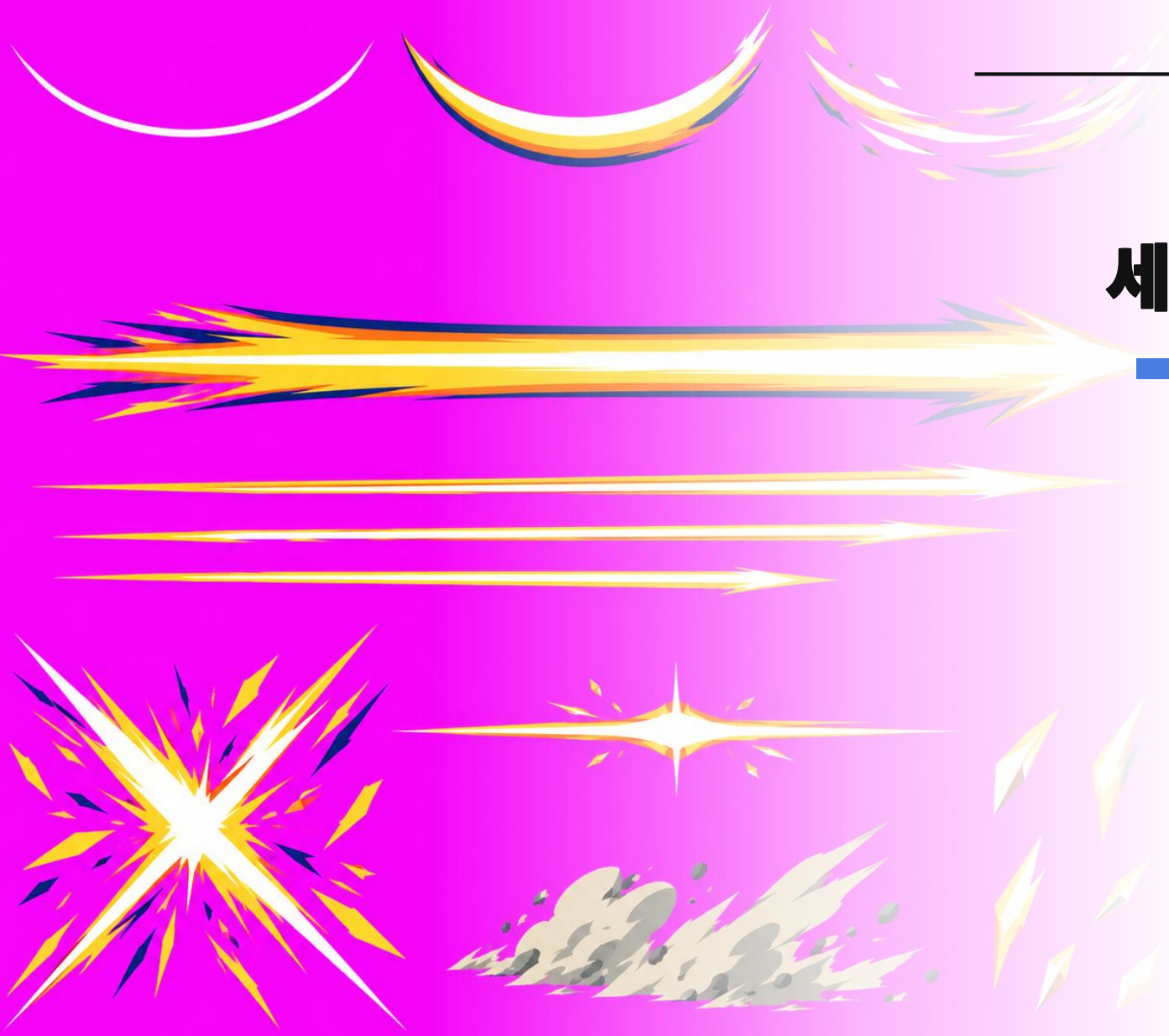

개인 프로젝트

# 기사쥐

## 세부 기획서 / 이펙트, 연출, UI

칼빛 / 화면 연출 / 팝아트 데미지 숫자 / HUD

| 문서 최초 작성 | 문서 최종 수정 |
| --- | --- |
| 20261029 | 20261030 |
| 박도원 | 박도원 |

목차


## 개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

## 현황 – 5P

1. 착수 시점의 현황

## 목표 – 6P

1. 이 문서의 목표

## 핵심 요소 – 7P

1. 연출 요소 4

## 이펙트 – 8P

1. 칼빛 색 변화
2. 공격별 칼빛 자리
3. 칼 궤적 리본 생성

## 연출 – 11P

1. 화면 연출 수치

## UI/UX – 12P

1. 데미지 숫자 규칙
2. HUD 구성

## 연출 – 14P

1. 카메라, 컷신, 사운드

## 작업 계획 – 15P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요

# 로그

| 순번 | 작성일 | 작성자 | 작성 내용 | 비고 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2026-10-29 | 박도원 | 칼빛/내려찍기 손보기 | 3타 칼끝 부착, 칼빛 규칙 정리 |
| 2 | 2026-10-29 | 박도원 | 데미지 숫자 적용 | 팝아트 숫자와 색판 규칙 확인 |
| 3 | 2026-10-29 | 박도원 | 캔버스 HUD | 아이콘, 슬롯, 얼굴 HUD 커밋 |
| 4 | 2026-10-30 | 박도원 | 이중 레이어 이펙트 검토 | 메인+그림자 레이어 방향 문서 반영 검토 |
| 5 | | | | |
| 6 | | | | |

개요

# 문서 계층




컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황

# 착수 시점의 현황

콤보/판정은 돌아가지만 타격 연출과 HUD는 임시 상태임.

## 있는 것

### 콤보/판정

3타 순환과 도형 판정, 히트스톱 기본

**의도** 연출을 얹을 기반이 있음

**근거** git 2026-10-28 웹 프로토

### 이펙트 시안

칼빛, 초승달, 섬광 플랫 시안

**의도** 방향 참고용

**근거** art/fx 시안

### 임시 HUD

HTML 요소(체력, 알림, 보스 막대)

**의도** 게임 화면 연으로 옮겨야 함

**근거** HANDOFF.md §4-4

## 없는 것

### 칼 궤적 리본

칼끝을 따라 이어지는 매끄한 칼빛

**의도** 손맛의 핵심 시각 요소

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

### 데미지 숫자

팝아트 숫자 글꼴과 색 규칙

**의도** 타격 지리에 표시할 단서

**근거** 컨셉 기획서.md 연출 톤

### UI 그림 적용

UI 시트는 생성만 되고 미적용

**의도** HUD를 캔버스로 이관함

**근거** HANDOFF.md §4-4

목표

# 이 문서의 목표

**타격 한 번이 칼빛, 히트스톱, 숫자로 동시에 읽히게 하고, HUD를 같은 팝아트 톤으로 통일함.**

| 4겹 | 5종 | 8종 |
| --- | --- | --- |
| 납작한 평면 칼빛 (빛 번짐 없음) | 타격별 히트스톱 (0.05~0.13초) | HUD 팝아트 UI 부품 |

의도 연출이 약하면 콤보 모션이 밋밋해지므로 같은 톤을 UI까지 일관되게 함.

근거 컨셉 기획서.md 연출 톤: 팝아트

핵심 요소

# 연출 요소 4

## 4겹 칼빛

남색 테두리, 주황, 노랑, 흰 심

**의도** 평면으로 선명하게 띄움

**근거** 컨셉 기획서.md 연출 톤

## 칼 궤적 리본

칼끝 위치를 기록해 띠로 이음

**의도** 속도감이 형태로 드러남

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

## 데미지 숫자

맞힌 자리에 망점 팝아트 숫자만 표시

**의도** 의성어 글자 대신 깔끔하게 강조함

**근거** 컨셉 기획서.md 연출 톤

## 화면 연출

히트스톱, 흔들림, 반전, 슬로우

**의도** 타격 순간을 과장함

**근거** 컨셉 기획서.md 화면 연출

이펙트

# 칼빛 색 변화

1

## 새하얀 단색

생성 순간, 칼도 함께 흰색으로 번쩍

의도 타격 순간의 임팩트 강조

근거 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

2

## 노랑 4겹

흰 심 위에 노랑, 주황, 남색 테두리

의도 칼빛 형태가 읽히는 구간

근거 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

3

## 주황으로 식음

부서지며 주황으로 사라짐

의도 잔상이 화면을 오래 가리지 않게 함

근거 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

이펙트

# 공격별 칼빛 자리

| 공격 | 칼빛 위치 | 비고 |
|---|---|---|
| 1~2타 | 칼 앞쪽으로 크게 펼침 (칼 크기의 약 1.5배) | 공격 범위를 한눈에 보이게 함 |
| 3타 | 실제 칼끝에 붙는 곡면 리본 | 정면/뒷모습 전환 시 손 위치 재계산 |
| 공중 회전/내려찍기 | 흰 단계에서 칼에 붙어 있다가 노랑으로 펴짐 | 공중 베기의 몸과 칼빛 일체감 |
| 막타/공중 | 초승달 3프레임 (가는 선 → 최대 → 찢어짐) | 마무리 순간의 강조 |

이펙트

# 칼 궤적 리본 생성

## 1

### 위치 기록

매 프레임 칼 손잡이/칼끝 좌표 저장

fx.js

**의도** 궤적을 칼에서 직접 얻음

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

## 2

### 띠 연결

머리는 칼끝, 꼬리는 가장 오래된 자리

fx.js

**의도** 속도감을 길이로 표현

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

## 3

### 1/240초 샘플

휘두름 구간을 잘게 쪼개 자세 계산

fx.js

**의도** 1~2프레임에도 궤적이 끊기지 않음

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

## 4

### 감겨 사라짐

칼이 멈추면 꼬리가 머리 쪽으로 감김

fx.js

**의도** 자연스러운 소멸

**근거** 컨셉 기획서.md 이펙트 가이드

연출

# 화면 연출 수치

| 연출 | 수치/규칙 | 이유 |
| --- | --- | --- |
| 히트스톱 | 1타 0.065 / 2타 0.13 / 막타 0.11 / 공중 회전 0.05 / 내려찍기 0.07초 | 타마다 무게감을 다르게 줌 |
| 화면 흔들림 | 1타 4 / 2~3타 8 | 강한 타격일수록 크게 흔듦 |
| 반전 컷 | 타격 순간 색 반전 1~3프레임 | 만화식 임팩트 컷 |
| 막타 슬로우/줌 | 처치 시 슬로우와 줌, 허수아비 절단은 집중선 추가 | 마무리의 쾌감 |
| 시간 기준 | 반전/번쩍은 실제 시간 | 슬로우 중에도 늘어지지 않게 함 |

UI/UX

# 데미지 숫자 규칙

| 종류 | 색 | 표현 |
| --- | --- | --- |
| 일반 | 노랑 + 분홍 판 | 흰 채움 굵은 검은 외곽 글꼴을 코드로 색칠 |
| 빈틈/약점 (2배) | 분홍 + 시안 판 | 큰 피해가 눈에 띄도록 색을 바꿈 |
| 막타 | 주황 + 보라 판 | 마무리 타격 구분 |
| 보스 | 연두 + 분홍 판 | 보스 피해 구분 |
| 공통 | 망점 + 어긋난 색판 | 숫자마다 0.045초씩 늦게 통통 튀어나옴 |

UI/UX

# HUD 구성


캔버스 HUD
상태
플레이어 정보
하트 (찬/빈)
레벨 배지
경험치 막대
보스
전투 정보
보스 막대 틀/채움
알림
상황 안내
알림 띠
LEVEL UP!, 획득!, MAX!
보스 외침
패턴 경고
개굴!!, 빠앙!, 끼기긱!!
단단한 마디의 팅!

연출

# 카메라, 컷신, 사운드

## 카메라

옆모습 고정, 가슴 높이 기준, 세로 따라가기

**의도** 화면 전체 높이의 배경 깊이를 살림

**근거** 컨셉 기획서.md 원페이지

## 컷신

해당 없음: 알림 띠 글자로 대체

**의도** 프로토 범위에서 컷신 제작은 과함

**근거** 프로토 범위 [추정]

## 줌/슬로우

막타 처치 시에만 사용

**의도** 남용하면 템포가 끊김

**근거** 컨셉 기획서.md 화면 연출

## 사운드

해당 없음: 소리 자산 없이 글자 연출로 대체

**의도** 웹 프로토 단계에서 소리 제작은 제외함

**근거** 컨셉 기획서.md (사운드 항목 없음)

작업 계획

# 필요한 작업

## 연출/UI 구현

### 칼빛

4겹 줄기/리본

- 줄기 렌더
- 3타 칼끝 부착

### 숫자

글꼴/색판

- 0~9 글꼴 생성
- 색판 규칙

### 화면

히트스톱 등

- 흔들림/반전
- 슬로우/줌

### HUD

캔버스 이관

- UI 시트 자르기
- 도트화 렌더

작업 계획

# 완수 방안

## 1 칼빛 확정

완료: 1~3타 칼빛이 칼에 붙어 따라감

의도 손맛의 핵심

근거 컨셉 기획서.md

## 2 숫자 표시

완료: 타격 자리에 색별 숫자 표시

의도 피해 가독성

근거 컨셉 기획서.md

## 3 화면 연출

완료: 막타 슬로우/줌이 보스전에서 작동

의도 마무리 쾌감

근거 컨셉 기획서.md

## 4 HUD 교체

완료: HTML 요소가 캔버스 HUD로 대체됨

의도 톤 통일

근거 HANDOFF.md §4-4